

Peter Podrez

**Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.):  
New Game Plus: Perspektiven der Game Studies.  
Genres – Künste – Diskurse**

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.2.3586>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Podrez, Peter: Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.2.3586>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

**Terms of use:**

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

**Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): New Game Plus: Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse**

Bielefeld: transcript 2015 (Reihe Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur, Bd.3), 415 S., ISBN 978-3-8376-2809-8, EUR 34,99

Der Sammelband bezieht seinen Titel von einem Spielmodus: nämlich der Option, ein Game nach erfolgreichem Abschluss unter Beibehaltung des Fortschritts und in einem höheren Schwierigkeitsgrad noch einmal zu starten. Münzt man dieses Konzept auf die Game Studies um, so lässt sich fragen: Was wurde abgeschlossen, was sind die gewonnenen ‚Erfahrungspunkte‘, und wie können Computerspiele ‚in einem nächsten Durchgang‘ betrachtet werden? Diesen Fragen nachgehend, setzt sich der Band zum Ziel, den Status Quo der Game Studies zu dokumentieren. Dazu ist das Buch in drei Abschnitte gegliedert: In „Genres|Games“ geht es um die Beschäftigung mit blinden Flecken der Computerspiellandschaft sowie um die Reflexion interdisziplinärer Schnittstellen. Die Beiträge in „Künste|Kulturen“ untersuchen, wie Games mit künstlerischen Verfahren umgehen und welchen Stellenwert sie in der Kultur besitzen. Der Abschnitt „Diskurse|Disziplinen“ bringt Ansätze aus der geistes- und sozialwissenschaftlichen Spieleforschung und dem Game Design zusammen.

Wie ernst die Perspektive der Spieleentwickler genommen wird, zeigt die Tatsache, dass der Beitrag eines Game Designers den Band eröffnet. In seinem inspirierenden „Manifest für ein ludisches Jahrhundert“ sieht Eric Zimmerman den Anbruch eines Zeit-

alters, in dem das Spielerische Kunst, Kultur und Alltag durchdringt.

Den Abschnitt „Genres|Games“ leiten Pablo Abend und Benjamin Beil mit ihren Beobachtungen zu Editor Games, also Spielen, die auf dem kreativen Verändern der Spielwelt basieren, ein. Der Beitrag liefert einen wichtigen Überblick über diesen vernachlässigten Gegenstand und skizziert Perspektiven, aus denen er in Zukunft betrachtet werden kann. Judith Ackermann etabliert eine fruchtbare Verbindung zwischen Game Studies und Theaterwissenschaft. Mit ihrem Konzept des *Hybrid Reality Theatre* untersucht sie den Aufführungscharakter des Spielens im privaten, teil-öffentlichen und öffentlichen Raum. Andreas Rauscher gewinnt aus dem filmischen Begriff der *Mise en Scène* seine Idee einer *Mise en Game*. Anhand einer Fülle von Beispielen zeigt er auf, wie filmästhetische Mittel im Spiel eine funktionale Transformation erfahren. Lisa Gotto legt in einer helllichten Analyse von *Type:Rider* (2013) nicht nur offen, wie das Spiel die Geschichte der Schrift in eine ludische Form bringt, sondern vor allem, welches reflexive Potenzial im Hinblick auf Schrift(bild)lichkeit dabei generiert wird. *Type:Rider* dient dabei als Exempel, das zeigt, wie Games das Verhältnis zu Kulturtechniken reorganisieren können.

Den Abschnitt „Künste|Kulturen“ eröffnet Thomas Hensel mit einem wei-

teren erkenntnisreichen *close reading*. Er zeigt auf, wie *The Last of Us* (2013) als „Werk einer Meta-Kunst“ (S.177) gelesen werden kann, das sich nicht nur als Kunst versteht, sondern sich in eine selbstbeobachtende Position zu diesem Verständnis setzt. Philipp Bojahr macht das Konzept der Montage für die Game Studies fruchtbar. Aus einem unkonventionellen technischen Blickwinkel differenziert er Ebenen aus, auf denen Montageprozesse im Computerspiel ablaufen. Markus Rautzenberg schlägt vor, Games ausgehend von den Prinzipien der Höhlenkunde (!) her zu denken. Obwohl dies abseitig klingt, macht der Beitrag plausibel klar, inwiefern die Höhle als Praxis, Sujet und Metapher des Computerspiels fungiert. Marc Bonner stellt die Frage, inwiefern Konzepte aus der Architektur für die Analyse von Games genutzt werden können und untersucht zu diesem Zweck urbane Dystopien im Computerspiel. Leider erschöpfen sich viele Passagen darin aufzuzeigen, an welchen Stilen sich einzelne Games-Bauwerke orientieren.

Zu Beginn des Abschnitts „Diskurse|Disziplinen“ stellt Gundolf S. Freyermuth die These auf, dass Games von einer doppelten Alterität gekennzeichnet sind, also weder im analogen Spiel oder linearen Audiovisionen aufgehen noch losgelöst davon zu denken sind. Vor diesem Hintergrund arbeitet der Beitrag historische Phasen heraus, in denen Computerspiele ihre Identität in Begegnung mit anderen Medien ausgebildet haben. Jesse Schell fragt sich als Game Designer, wie die Zukunft des Erzählens im Computer-

spiel aussehen könnte und entwickelt Visionen von Figuren, die in der Lage sind, intelligente und emotionale Konversationen mit dem Spieler zu führen. André Czuderna untersucht aus erziehungswissenschaftlichem Blickwinkel die Bedingungen des Online-Lernens, indem er eine – leider von vielen Redundanzen geprägte – Analyse der Kommunikation in einem *Pokémon*-Forum vornimmt. Zum Abschluss skizziert Game Designer Ian Bogost in einem Ausblick, wie die ‚Spezies‘ der Gamer\_innen ausstirbt, wenn wir alle zu Spieler\_innen werden. Durch die Vorstellung einer Welt, in der das Computerspiel zum alltäglichen Phänomen geworden ist, schließt sich der Kreis zum einleitenden Aufsatz von Zimmerman.

Insgesamt lässt sich konstatieren: Der New Game Plus-Modus der Game Studies hat tatsächlich begonnen. Die Narratologie/Ludologie-Debatte ist überwunden und spielt in den Beiträgen keine Rolle. Stattdessen legt der Band eindrücklich Zeugnis davon ab, wie neue Gegenstände untersucht sowie innovative Konzepte erprobt werden und präsentiert sich so als eine wichtige, reichhaltige Fundgrube für die Spieleforschung. Einzig ein Fazit hätte den Wert des Bandes noch weiter gesteigert – denn so wäre es möglich gewesen, Tendenzen herauszuarbeiten, die sich gegenwärtig herauskristallisieren. Beispielsweise beschäftigen sich auffällig viele Beiträge mit dem medien- und selbstreflexiven Potenzial von Games. Da Reflexivität gern mit einer künstlerischen Position in Verbindung gebracht wird, ist auch der

Band vielleicht nicht nur repräsentativ für den wissenschaftlichen, sondern ebenfalls den gesellschaftlichen Diskurs über Games, in welchem diesen mehr und mehr der Kunststatus zuge-

sprochen wird – nicht die schlechteste Perspektive für einen nächsten Durchgang.

*Peter Podrez (Erlangen)*